OFFICINA MENINGI

5E

Brancalonia

Il gioco di ruolo Spaghetti Fantasy di Zappa e Spada

Per un pugno di luppoli





Indice

Brancalonia

Il gioco di ruolo Spaghetti Fantasy di **Zappa e Spada**

Brancalonia è un Manuale di Ambientazione per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso di sempre, basato su tradizione, folklore, storia, paesaggi, narrativa e cultura pop italiana

Per un pugno di luppoli è un'avventura speciale fuori programma, ideata e realizzata da **Valentino Sergi**, con la collaborazione di **Mauro Longo**, **Max Castellani** e **Andrea Macchi**.

È pensata per 3-6 Canaglie Matricolate. Può essere giocata assieme alle regole di base della SRD, al **Quickstart** di Brancalonia e alle schede dei personaggi pregenerati già pubblicate.

Sul **Gruppo Facebook** dedicato e tramite la nostra **Newsletter** potrete in qualsiasi momento trovare ulteriori espansioni, dritte e anticipazioni, nonché gruppi per giocare dal vivo oppure online!

L'autore ringrazia Annalisa, per tutto... e per aver inventato gli Sbìrriti.

Copertina e Illustrazioni a colori: Andrea Casciano
Illustrazioni interne b/n: Alessandro Balluchi, Maurizio Bruno
Impaginazione: Matteo Ceresa

Ignoranza Eroica









Per un pugno di luppoli

Istruzioni

Per giocare quest'avventura, il Condottiero ha bisogno del Quickstart di Brancalonia (o del Manuale di Ambientazione).

Quando il nome di una creatura presente in *Per un pugno di luppoli* compare scritta in ***grassetto corsivo***, le sue statistiche (o il rimando ad esse su altri manuali e supplementi) potranno essere trovate nell'**Appendice A**, in fondo all'avventura.

Introduzione per le Canaglie

Dopo l'ultimo lavoretto siete tornati al Covo a imboscarvi per un po' e spartire tra voi il magro bottino raggranellato, confidando in qualche giorno di meritato riposo (si fa per dire). Approfittando del tanfo di morte, midolla animale e letame che ammorba le vostre vesti riuscite a evitare i piccoli incarichi e malaffari quotidiani, ma nonostante abbiate trascorso una settimana al totale riparo dalla pioggia e da qualunque forma d'igie ne personale, alla fine l'odore pestilenziale si attenua quanto basta da permettere al vostro capobanda di irrompere nelle vostre tende per proiettarvi a calci fino al torrente più vicino.

Mentre vi lavate nell'acqua gelida, il medesimo vostro datore di Lavoretti annuncia di avervi selezionato per "un incarico prestigioso e di assoluto riposo". Uno di quelli da cui non ci si aspetta torniate indietro, insomma.

State infatti per salpare per il Regno delle Due Scille per scoprire cosa stia impedendo ai Liodori, i Nani Ciclopi di Monte Tifone, di produrre corazze e spadoni per la nobile Eutanasia Castragatti, reggente di un piccolo feudo marittimo della Vortiga prossimo al conflitto con le armate di Tergesta.

La contessa ha richiesto a chiunque volesse aiutarla di andare in soccorso ai suoi preziosi fornitori giù nell'Isola di Zagara; e con chiunque s'intendon anche le mezze calzette come voi...

Retroscena per il Condottiero

Le pendici del Monte Tifone sono una landa brulla, arida, cosparsa di cenere nera e scossa dai ruggiti del vulcano, i cui canali si dice affondino fino al fondo del mondo, dove giacerebbe per di più un immane titano dei tempi andati. I suoi sentieri si perdono in un dedalo di grotte fumanti popolate da temibili furfanti, ammorbati, deformi artigiani, monaci combattenti e altre pericolose creature.

Dopo un lungo e periglioso viaggio su una nave di razziatori della costa, la Cricca sbarca in Zagara a Vernagallo, per raggiungere poi via terra il centro dell'isola. Qui le Canaglie arrivano alla Forgia dei Liodori, una vera e propria fortezza presa d'assedio da torme di Levrieri Infernali emersi dai recessi del vulcano. La ragione di tale persecuzione è il mistero da svelare.

Se l'indagine va a buon fine, infatti, le Canaglie scoprono che le creature vengono convocate dai dotti monaci combattenti dell'Ordine di Santa Ragione, da sempre intolleranti nei confronti dei deformi armaioli che rubano i pregiati luppoli dei loro campi. Per mantenere il segreto, i religiosi indirizzano i soccorritori dei Liodori in un anfratto del vulcano destinato a ossario, dove alberga la Mummia del Megaloschemo Menagramo, additata come la causa della furia dei maledetti cagnacci. Qualunque sia l'esito, che le Canaglie riescano nell'impresa o periscano nella dannazione, è comunque un vantaggio per i monaci. Tuttavia, se le Canaglie sconfiggono la Mummia, i frati si persuaderanno a desistere dal proposito di estinguere i loro rivali... sempre che questi la smettano di derubarli!

Scena 1 – La Contessa Castragatti alle grandi manovre: le Canaglie vengono spedite al porto di Vortiga, ricevono l'incarico dalla nobile feudataria e salpano su una nave pirata, dove si guadagneranno il trasporto tra una Minchiata e un arrembaggio.

Scena 2 – Lo chiamavano Trinacria: la nave rischia il naufragio al largo di Vernagallo dopo l'attacco di un mostro degli abissi.

Scena 3 – Gli scarsavoglia: la Cricca erra lungo i riarsi sentieri dell'Isola in direzione del Monte Tifone, con la certezza di fare brutti incontri.
Scena 4 – Cani Maledetti!: il viaggio si conclude alla fortezza dei Liodori, assediata dai Levrieri Infernali. Ben presto sarà evidente che non c'è modo di contenere le dannate bestiacce.
Scena 5 – Anche gli angeli bevono la birra: le Canaglie vengono indirizzate dagli unici esperti di demoni di quella landa dimenticata, i monaci combattenti dell'Ordine di Santa Ragione, che individuano la causa della calamità nella Mummia del Megaloschemo Menagramo.
Scena 6 – La Crozza maledetta: lo scontro finale non prevede ritorno, ma se proprio le Canaglie dovessero sopravvivere ce ne faremo una ragione.

Scena 1 – La Contessa Castragatti alle grandi manovre

Il Lavoretto inizia al Porto di Vortiga, dove vi attende la nobildonna guerriera, Eutanasia di Valperga, sposata al celebre condottiero Cantuccio Castragatti di Cucca. Eutanasia vi squadra con tutto il disprezzo che meritano delle Canaglie come voi, ma il conflitto con Tergesta è prossimo e non può mandare le proprie truppe a recuperare i rifornimenti bellici necessari.

Siete la sua unica possibilità, a buon mercato s'intende. Anzi, a dirla tutta, il vostro capobanda vi ha appioppato questo Lavoretto senza averne alcun rientro dalla nobildonna, solo nell'ottimistico tentativo di ingraziarsi il di lei compagno Castragatti, e ottenere la vaga promessa di entrare nel suo esercito. Di questo aspetto ovviamente eravate tenuti all'oscuro fino all'appuntamento sul molo.

Ma a quel punto è troppo tardi. Con le lance puntate alla schiena per evitare defezioni e ripensamenti dell'ultima ora, salpate su una bagnarola pirata guidata da una marmaglia di lestofanti scalcagnati, in direzione di Zagara. Ovviamente presterete servizio come mozzi, per ripagarvi il viaggio...

La Cricca dovrà affrontare una lunga traversata lungo la costa per il Mar di Zaffiro su un barcone che contrabbanda grasso di balena dall'odore nauseabondo, e sarà il Condottiero a definirne durata e incontri.



Ill. Alessandro Ballucchi



LA BALORDERIA

La *Balorda* è un vascello appena in grado di prendere il mare, ma il suo capitano Edvige Baffanera ha una grande ambizione: arruolare quanta più ciurmaglia possibile, compiere scorrerie sui mari orientali, farsi un nome temuto e inaugurare il dominio della *Balorderia*, la sua versione personale della pirateria. Se i giocatori vogliono e i loro personaggi se la giocano bene, in futuro Edvige potrebbe diventare un personaggio ricorrente o addirittura la nuova capobanda del gruppo, condividendo con loro la sua Banda (piccola ma in espansione), le sue navi, la sua ciurma e i suoi covi. Attualmente, la sua ciurma è composta da:

Edvige stessa, Dotata e impavida sognatrice, che a volte è costretta ad attaccarsi sul muso col catrame due baffi ricci per non sfigurare nei porti e negli arrembaggi.

Capitan Barracuda, il suo secondo, detto dai più, ma rigorosamente sotto voce, "Capitan Talpa", visto che non ci vede nulla. Ha enormi occhiali con montatura di carapace, ma rifiuta di portarli in pubblico, dove al massimo ostenta un salvifico cannocchiale. Nonostante questo, grazie al suo fiuto sopraffino, va – letteralmente – a naso, riconoscendo approdi, porti e via dicendo dall'odore.

Mastro Salmastro detto Salma, il nostromo, è talmente anziano da aver maturato il soprannome del soprannome. Il secondo lo ha ottenuto sul campo per la veneranda età, il primo perché è sempre così incrostato di sale che condisce la zuppa infilandoci dentro una mano (nel migliore dei casi).

Domitilla di Punta Ala, cartografa e navigatrice, ex ragazza di vicolo e di molo, ormai divenuta ragazza di cabina. Datele una barca, una bussola e una scimitarra e sarà felice, cercate di testarne la sodezza delle poppe e potreste ritrovarvi senza mano. Provate ad ingannarla per venderla come prostituta e lei riuscirà a fare altrettanto con voi...

Don Bastiano Secondo (lui), nobile decaduto assai in disgrazia, sedicente armatore della *Balorda*, socio di buona quota con Capitan Baffanera, ne è in realtà innamorato altrimenti non si sarebbe mai unito a questa follia. Trattasi in realtà di impostore e guitto, eppure talmente ormai in là con l'età e col cervello da aver dimenticato di essere un imbroglione e credersi un nobile per davvero. Colto, esperto di cose di terra e di mare, archivio completo di ogni albero genealogico nobiliare del reame, sa leggere e scrivere in almeno quattro lingue, cui si aggiunga macaronico e draconiano di cui è appassionato cultore, in realtà non comprende nulla di queste scienze e imbroglia con totale convinzione. È anche affetto da terribile forma di mal di mare che non gli dà tregua.

I **Fratelli Zaccagn**i, pirati gemelli, cambusieri e arrembatori d'eccezione, banditi in tutte le locande della costa dell'Alazia. Sono famosi per finire l'uno la stilettata dell'altra ed essere dei maghi nella preparazione del filetto di serpente marino.

Franchino Pièveloce, mozzo e pelatuberi di Vernagallo con vent'anni di onorata navigazione ed esperienza sulle spalle, che però nasconde benissimo. Insuperabile in quella che lui definisce "ritirata strategica", utile per progettare piani infallibili contro l'avversario, ma anche di "assaggio mirato" in vista di abbondanti libagioni, quando si offre come cavia in modo da scongiurare avvelenamenti al danno della ciurma.

Forcola il Claudicante, Marionetta di origine Vortigana, vedetta, arpioniere e feroce pirata. A differenza di molti suoi colleghi umani, che suppliscono alle mutilazioni del mestiere con vistose gambe di legno, Forcola ha una gamba di carne e ossa, bizzarro effetto parziale di qualche potente Fandonia.

Padre Trucido da Roccapelata. Selvatico convertito al Credo e divenuto cappellano di bordo senza aver mai capito nulla del Calendario e di tutto quell'alatinarum. Infido come pochi, cambiabandiera sopraffino, imbroglione venditore di intrugli e reliquie di dubbia provenienza, ligio al comandamento Desiderare la Donna d'altri, venderebbe sua madre se sapesse dove si trova, visto che già lei all'epoca fece lo stesso con lui per una stozza di pane e una pentola di fagioli. Evita di farsi gettare fuoribordo solo in virtù di una ipotetica utilità come barbiere, segaossa e cavadenti. Occhio a stargli sottovento.

Lenzo e **Penzo**, detti Ratto e Faina, marinai di lungo corso, maghi dell'espediente e della pezza. Manca tessuto per le vele? Lo troveranno. Cibo fresco? Lo avrete... anche se non proprio nelle quantità pattuite. Se c'è qualcosa d'oro o prezioso che vi è scomparso, ce l'hanno loro in tasca... naturalmente era in momentanea custodia e con lo scopo di restituirlo al legittimo proprietario... qualora lo reclami.

Baloncello Saltindietro detto "Spingardino", addetto allo stivaggio, ai rifornimenti di bordo e al contrabbando, è un nano che in battaglia imbraccia un trombone più grosso di lui che spara pietrame. Ogni volta che Spingardino fa fuoco, vola all'indietro di dieci passi per il rinculo.

Tra un arrembaggio e uno scontro con le creature del mare, non si dimentichi che le Canaglie dovranno guadagnarsi il rispetto e il companatico con olio di gomito o qualche mano fortunata al gioco delle Minchiate, tenendo ben presente che anche a bordo di una nave pirata vige il codice d'onore delle risse. Il **Quickstart ufficiale** del gioco vi fornirà tutti i dettagli necessari per gestire eventuali tafferugli sul ponte.

Raccogliere informazioni

Durante le lunghe giornate a bordo della *Balorda*, è facile che un vecchio marinaio narri dei suoi viaggi in cambio di qualche sorso dalla bottiglia. Il problema sarà poi fermarlo quando passerà ai dettagli delle sue avventure amorose...

Per raccogliere informazioni e dicerie riguardo il luogo in cui si stanno dirigendo, le Canaglie possono fare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 8. Se la prova ha successo, tirare 1d12 e consultare la tabella Dicerie Zagariane per determinare cosa un personaggio possa scoprire.

È possibile inoltre effettuare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15. Se la prova ha successo, tirare 1d6 e consultare la tabella Dicerie Zagariane per determinare cosa un personaggio possa scoprire, tenendo conto delle sole Dicerie vere (1, 3, 7, 9, 11, 12).

Dicerie Zagariane

d12	Diceria
1	Il Monte Tifone è pieno di grotte popolate da assassini, ammorbati e strane creature! (*vero*).
2	I Liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi, perché sono assediati da demoni latranti (*vero*).
3	La Contessa Castragatti ha promesso una ricompensa, ma non ha i soldi per pagarla (*vero, per questo non ci sono altre Canaglie in missione per conto della nobildonna*)
4	Lungo il cammino, state attenti agli sbìrriti, gli spiriti dei birri che custodiscono i tesori dell'Impero Draconiano (*incredibile ma vero!*)
5	Lungo il cammino, state attenti ai Pagani (*vero*)
6	Al largo del Mar di Zaffiro, il terribile mostro Trinacria attende le navi di passaggio per stritolarle (*vero*)
7	I Liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi alla Contessa Castracani perché ora le vendono alla fazione avversaria (*falso*).
8	I Liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi perché sono stati avvelenati con la birra adulterata dai monaci (*falso*).
9	La Contessa Castragatti ha mandato più di cento soldati in missione segreta per aiutare i Liodori, ma sono morti tutti (*ma figuriamoci!*)
10	La Contessa Castragatti non ha mandato nessun altro a recuperare gli armamenti, perché ne ha già abbastanza per la guerra (*falso, ma è quanto riporta la Gazzetta del Menagramo, Edizione Vortiga*)
11	Lungo il cammino, state attenti agli ammorbati (*falso*)
12	Lungo il cammino, state attenti ai colossali Titani di Lava (*seeee...*)

Scena 2 - Lo chiamavano Trinacria

Dopo essersi tenuta alla larga dalle coste maledette di Penumbria e a ponente delle Bocche di Malifacio, la Balorda punta diritta verso Vernagallo. La traversata sta per giungere al termine, la giornata è limpida e il mare calmo. Dalla prua è ben visibile il Cassero, la fortezza del Despota, in cima allo sperone di roccia che sovrasta il porto. Per fortuna il perfido La Grua, governatore di buona parte dell'Isola, pare sia stato accoppato l'anno scorso da un paio di tizi, per una storia di donne, e i pirati sono certi che adesso l'approdo a Vernagallo non costerà a tutti cinque piedi di corda al collo, come sarebbe avvenuto fino a qualche mese fa.

D'improvviso, il mare attorno alla bagnarola si solleva e onde immense si abbattono sul ponte.

Attirato dal fetore di grasso di balena, ai suoi sensi pregiatissimo, un mostro immane emerge dagli abissi. È tanto grande e confuso da non poter essere descritto con precisione. Riuscite solamente a notare tre arti simili a tentacoli colossali e una testa enorme dal crine aggrovigliato.

Non può che trattarsi del mostro leggendario conosciuto come Trinacria, una delle più antiche progenie del Quinotauro, simile ai bucentauri e ai trisceli che si dice si nascondano tra le forre di Quinotaria.

Le Canaglie devono fare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo falliscono sono spaventate per 1 minuto.

Le sciabordanti onde e i tremendi tentacoli del mostro rendono la navigazione estremamente difficoltosa, quasi impossibile, anche perché numerosi marinai se la sono data a gambe sottocoperta, terrorizzati, mentre altri, meno fortunati, sono stati sbalzati tra grida laceranti tra le spumose acque scure a far da pasto al mostro. Se non ci pensano i giocatori, Il Condottiero può suggerire di effettuare delle prove da far eseguire alle Canaglie che vogliano aiutare i pirati a sfuggire al mostro marino. Per esempio, potrebbero effettuare delle prove di Forza o Destrezza per rizzare le vele o tirare le cime, di Intelligenza per suggerire a Baffanera o di liberarsi del carico, di Carisma per incitare la ciurmaglia a reagire con ardore, o addirittura potrebbero tentare degli attacchi ai tentacoli del mostro marino con lo scopo di farlo desistere, e così via; per queste prove la CD consigliata è 15 (il Condottiero si senta libero di variare la CD in base alla prova).

Se entro due round i giocatori superano almeno 3 prove effettuate per aiutare la ciurma, con un ultimo slancio disperato la Balorda si salva dalle spire della Trinacria e fila via verso Vernagallo, mentre il mostro si accontenta di sgranocchiare gli sfortunati pirati finiti in acqua o afferrati all'ultimo momento.

Se tutto sarà andato per il meglio, i personaggi avranno in futuro un buon aggancio con i pirati di Baffanera e con tutta la Balorderia dei Sette Mari.

In caso contrario, gli sforzi di ciurma e Canaglie saranno insufficienti e la nave colerà a picco in pochi, terrificanti, minuti. Le Canaglie possono tuttavia salvarsi, salendo su una scialuppa o tuffandosi in acqua per raggiungere la costa a nuoto.

Scena 3 – Gli scarsavoglia

Una volta raggiunta la costa, la Cricca noterà immediatamente a miglia di distanza nell'entroterra il pennacchio fumante del Monte Tifone, ma saranno necessari almeno tre giorni di cammino per raggiungerlo. Per la maggior parte del viaggio si procede su un terreno difficile caratterizzato da piste ciottolose male in arnese e fitto sottobosco spinoso. Lungo i sentieri, sotto un sole cocente a cui si trova riparo all'ombra di ulivi nodosi, è facile imbattersi in fortezze diroccate o antiche torri d'avvistamento, vestigia dell'Impero Draconiano, o nelle Pietre dei Ciclopi, megalitiche tombe preistoriche, teatro perfetto per possibili incontri.

Tirare 1d6 e consultare la tabella Incontri Zagariani per determinare uno o più incontri casuali.

d6	Diceria
1	**Un plotone di birri**, di cui un Sergente, presidiano un crocicchio lungo la via. Sono a caccia di Taglie facili e non lasceranno passare le Canaglie se non dietro un cospicuo pagamento o altri buoni argomenti (tipo quattro coltellate ben assestate). In caso contrario, per evitarli è necessario prima avvistarli a distanza con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 e allungare il cammino di diverse ore. (5 ***Birri*** e 1 ***Birro di Alto Grado***)
2	**Un truffatore** girovago cercherà di vendere a carissimo prezzo le provviste rancide e l'Equipaggiamento Scadente che porta sul suo mulo pulcioso. Non ha nulla di utile a parte una mappa delle principali grotte del vulcano (utile nella Scena 6), ma costerà cara. Per un Petecchione in più ci aggiungerà anche 1 Diceria, espressamente falsa.
3	**Tre fantasmi di Birri** (o ***Sbìrriti***, come vengono definiti dalla gente del luogo), con le divise dei La Grua, infestano da tempo immemore una vecchia torre diroccata, per impedirne l'accesso a chiunque non faccia parte della famiglia dei despota di Zagara. Se sconfitti o messi in fuga (sono molto loquaci e superstiziosi, e hanno paura dell'inferno e dei fantasmi) lasceranno libero il passaggio all'interno della struttura, dove la Cricca potrà rinvenire una moneta d'oro del Vecchio Conio, del valore di 100 ducati.



ill. Andrea Casciaro





4	**Una banda di Pagani** (2 ***Pagani Combattenti*** per ogni Canaglia) armati di coltelli e bastoni assaltano mercanti e avventurieri di passaggio lungo un sentiero inerpicato tra le rocce senza vie d'uscita. Lo scontro è inevitabile a meno che gli avventurieri non accettino di mollare le borse con il denaro.
5	Un gruppetto di **Frati** del Monastero di Darsele che distribuiscono immaginette con l'effigie di Santa Ragione. Vestono di stracci e sono diretti a un villaggio a mezza giornata di cammino. Gli avventurieri possono accompagnarli lungo il cammino, dividendo con loro le provviste, ma ottenendo in cambio 2 Dicerie. Al termine del percorso, prima di riprendere la marcia, potranno riposare in una piccola osteria.
6	**Capitan Cardone di Panzanatico**, (***Cavaliere Errante***) unico superstite di una spedizione locale inviata contro i Levrieri, rifugiatosi in un vecchio rudere coperto dalla vegetazione. Appare subito chiaro che il soldato ha perso la ragione ed è convinto di mantenere un presidio in attesa dei rinforzi per sconfiggere i Cernecri che assediano la fortezza dei Liodori e *l'orrore che li ha generati*. Se gli avventurieri insistono nel chiedere dettagli sui mostri che hanno sterminato la sua guarnigione, Cardone si chiuderà in un catatonico mutismo. Se invece lo persuadono di essere i rinforzi che attendeva, con un successo in una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) con CD 12, guiderà le Canaglie alla Fortezza dei Liodori in mezza giornata, per poi darsela a gambe alla vista dei Levrieri.

Scena 4 – Cani Maledetti!

Dopo un lungo e faticoso peregrinare, la Cricca risale un pendio che conduce a una gola scavata nella pietra lavica. La fortezza dei Liodori si erge massiccia tra le pareti di roccia scura, e da una spaccatura fumante di fronte alla struttura emerge una torma di Levrieri Infernali che attacca a ondate la rocca nel tentativo di scalarne le mura o di sfondarne l'ingresso, mentre una pioggia di frecce li inchioda al terreno.

Si tratta dei leggendari Cernecri del Monte Tifone, Levrieri Infernali veri e propri, dal colore bianco cenere, gli occhi rossi come brace e le zampe che ad ogni passo trasformano la roccia in impronte di pietra fusa.

A poca distanza dalle Canaglie, un gruppetto di Liodori armati di mazze e picconi combatte strenuamente contro una decina di queste creature, nell'improbo tentativo di difendere un carro di provviste. Queste creature appaiono alle Canaglie ancor più bizzarre dei Cernecri: simili a nani nella statura, ma con un corpo immane - come quello di piccoli pachidermi - e un unico occhio in mezzo alla fronte. Hanno fama di essere fabbri, artefici magici e negromanti, ma in questo momento vi sembrano solo tre grasse prede braccate da una muta di cani da caccia.

Ai piedi dei tre che sembrano resistere all'assalto cernecrino, altri due giacciono immobili, forse morti.. di sicuro feriti gravemente.

ill. Andrea Casciaro



È semplice rendersi conto che i combattenti al sicuro sulle mura della fortezza saranno infine in grado di gestire l'attacco frontale e che, nel giro di pochi minuti, avranno crivellato ogni cane maledetto al terreno. Viceversa, il gruppo di Liodori in difficoltà, se lasciato privo di soccorso, verrà verosimilmente massacrato e il carro di provviste distrutto.

Le Canaglie possono fronteggiare i levrieri infernali che assaltano la Fortezza (1d3 ***Cernecri*** per ogni personaggio) oppure lasciare che il destino faccia il suo tristo corso.

Nel caso le Canaglie non siano intervenute in aiuto dei nani, questi si rifiuteranno fermamente di lasciarle entrare nella fortezza, a meno che i personaggi non offrano laute provviste (e magari un'offerta in danaro) al rifugio dei Monaci di Darsele.

Nel caso le Canaglie abbiano invece aiutato a mettere in salvo carro e vittime, o che almeno ci abbiano provato, la Cricca verrà accolta in trionfo nella sala comune della fortezza e premiata con un lauto banchetto, del pessimo vino e un giaciglio per le notte.

Il Condottiero, nel descrivere le gozzoviglie della serata, può fornire preziose informazioni ai giocatori:

- La Fortezza è una gigantesca forgia che a quanto pare lavora da secoli su commissione; è qui che da alcuni mesi vengono prodotte le armi per la Contessa Castragatti, ma al momento le scorte vengono impiegate per difendersi dai continui assalti dei Levrieri, i cui cadaveri si sgretolano come cenere al momento della morte. I Nani Pachidermi Ciclopi sono assediati da settimane e non hanno idea del perché le creature li stiano attaccando.
- C'è un Cernecro imprigionato nei sotterranei, che può essere studiato per capirne i punti deboli.
- I Liodori si vantano di essere i diretti discendenti degli antichi ciclopi, per questo hanno tutti un occhio solo e una fluente peluria corvina.
- Gli unici che stanno provando a comprendere la natura di questi attacchi sono i Monaci di Santa Ragione, verso dove la Cricca viene pregata di recarsi per scoprire come porre fine a questo incubo.
- I Liodori affermano (e sono convinti) di essere in ottimi rapporti con i Monaci, pur razziando di quando in quando i pregiati "Luppoli d'Oro" dei loro campi, poiché i sant'uomini si rifiutano di vendere la birra del monastero.

Prima di levare le tende, alle Canaglie verrà offerto di acquistare armi semplici da mischia come asce, spade e coltelli, ma anche armature e scudi (medi e leggeri), oppure archi e frecce a due terzi del prezzo di mercato.

Scena 5 – Anche gli angeli bevono la birra

A poche ore di cammino dalla Fortezza dei Liodori, in una radura verdeggiante costeggiata da un campo coltivato a luppolo, si erge il borgo di Darsele, raccolto attorno al monumentale convento dei monaci birrafondai di Santa Ragione. I frati di questo ordine manesco sono tra i più noti monaci combattenti dell'Isola, secondi solo a quelli del monastero di Cefalea, celebri a loro volta per la Via della Mano di Travertino. I frati di Darsele sono invece maggiormente celebrati come produttori di birra di grande qualità e campioni isolani di Botte alla Botte, i cui proventi destinano sempre alla carità. I religiosi si mostrano subito affabili con la Cricca (anche troppo) ma elusivi nel rispondere alle domande, che - spiegano - potranno essere poste soltanto al più anziano tra loro, Padre Perdono ("E di cosa, figliolo?").

Le Canaglie verranno invitate nel chiostro comune e affabilmente sorvegliate a vista da una decina di questi mastini da preghiera. Di lì a poco giungerà ad accoglierli Padre Perdono ("E di cosa, figliolo?"), un vecchio monaco assai massiccio, dalla chioma grigia ed il viso segnato dall'insonnia, sfidandoli per prima cosa a una gara giocosa di Botte alla Botte usando uno dei grossi barili che solitamente ospitano la loro celebre Birra d'Oro.



Botte alla Botte

Botte alla Botte del chiostro del monastero di Darsele di Santa Ragione (per le regole del gioco Botte alla Botte consultare il Quickstart o il Manuale di Ambientazione)

(Botte | PF Totali: 20 | CA: 11)

Descrizione

Al monastero di Darsele (di Santa Ragione) il "travestimento" a disposizione dei partecipanti alle Botte alla Botte è piuttosto particolare: viene richiesto infatti di lasciarsi fare il classico taglio di capelli a scodella in uso nella maggior parte dei monasteri del Regno; tale "travestimento" non è ovviamente obbligatorio, ma chiunque si sottoponga al taglio riceve un tiro alla Botte gratuito. Inoltre, la birra servita per il gioco è la rinomata Birra d'Oro per cui il monastero è famoso in tutta Zagara, e i tiri salvezza effettuati per non diventare ubriachi hanno vantaggio.

Armi a disposizione: Santini di legno di Santa Ragione (1d4).

Durante la piccola pausa, una Canaglia della Cricca può effettuare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14. Se la prova ha successo, può svicolare inosservato e indagare alla ricerca di prove e indizi tra le camere spartane e tutte uguali del monastero, nel laboratorio della birra, e nella modesta cappella con piccola biblioteca annessa, a cui sarà possibile accedere nei seguenti modi: scassinando la serratura con una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12, oppure superando una prova di Intelligenza (investigare) con CD 12 trovando così una chiave di riserva sotto la statuetta di Santa Ragione posta nell'abside della cappella.

Se la prova per lasciare il chiostro furtivamente dovesse fallire, le Canaglie incontreranno uno o più frati che, con manesca cortesia, chiederanno loro di tornare nel chiostro. In questo caso, non sarà possibile effettuare nessuna delle due prove per aprire la porta della biblioteca senza incorrere in ovvie conseguenze.

Nel caso uno o più Canaglie dovessero raggiungere inosservate la biblioteca, un successo in una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 15 rivelerà le tracce di un oscuro rito di convocazione appena consumato, probabile indizio che i frati hanno a che fare con l'evocazione dei levrieri infernali!

Una volta che la Cricca si sarà riunita nel chiostro (con o senza informazioni) e il gioco delle Botte alla Botte avrà avuto il proprio vincitore, Padre Perdono ("Di nulla, figliolo!") tenterà di liquidare le Canaglie in maniera piuttosto sbrigativa e con atteggiamento visibilmente nervoso.

Le Canaglie, insospettite, potranno naturalmente tentare di resistere alla richiesta di allontanamento.

Il successo in una prova di Forza (Intimidire) o Carisma (Intimidire) con CD 18 potrà convincere i monaci a confessare parzialmente i propri peccati. Questi riveleranno di sapere quale sia la grande minaccia che va sconfitta per porre fine all'assalto dei levrieri infernali, professando vergogna per non essere ancora intervenuti a riguardo per pura paura. La Cricca verrà quindi indirizzata verso le non troppo lontane grotte infestate dal terribile Megaloschemo Menagramo, ovvero la mummia maledetta che Padre Perdono ritiene l'origine della calamità dei Cernecri.

Se i monaci non cedessero alle minacce e le Canaglie non accennassero ad andarsene, non rimarrebbe che un'unica soluzione per risolvere la questione, ovvero lo scatenarsi di una benedetta **Rissa** contro ***Padre Perdono*** e la sua ***Marmaglia di Frati***! (le regole per le Risse di Brancalonia si trovano all'interno del Quickstart o del Manuale di Ambientazione)

Vincere la Rissa ha gli stessi effetti di un successo nella prova di Intimidire, mentre un fallimento porterà le Canaglie a ritrovarsi acciaccati fuori dai serrati cancelli del monastero, privati dei più preziosi averi e del proprio orgoglio.



Ill. pag 12 Alessandro Balluchi, pag 13 Andrea Casciaro





Il Megaloschemo era l'antico Patriarca dei religiosi dell'Isola ai tempi della Fede Paradossa, tra la fine dell'Impero Draconiano e la conversione al Calendario. In quei giorni fu eletto Megaloschemo un furbo e ambizioso Menagramo, che portò sventura sui propri fedeli e sul popolo di tutta l'isola, e venne dopo morto esiliato sul Monte Tifone, in un sepolcro da cui non avrebbe più potuto portare altro male sulla sua isola martoriata. Con un successo in una prova di Intelligenza (Storia) con CD 16, un PG potrebbe confermare o essere a conoscenza di questa leggenda.

Le Canaglie possono effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17 per svelare le menzogne che si nascondono tra le parole dei frati.

Se la biblioteca è stata scovata da una o più Canaglie ed è stata compresa la natura dell'oscuro rituale che collega i frati a doppio filo con l'arrivo dei Cernecri, i PG potranno effettuare la prova di Saggezza (Intuizione) con vantaggio.

Se la prova ha successo, i monaci vengono smascherati e Padre Perdono ammette infine le proprie colpe, rivelando di aver scatenato la calamità contro i Liodori per fermare le loro continue ed esasperanti razzie di Luppoli d'Oro dai campi. L'uomo vorrebbe smettere ed è consapevole oltre che rammaricato dei danni e delle morti causate sinora, ma il rituale di convocazione dei Cernecri che compie ogni giorno serve anche a mantenere confinata la ben più pericolosa minaccia della Mummia Menagrama, involontariamente risvegliata la prima volta che il rito è stato officiato.

Non resta - se le Canaglie vogliono portare a termine il proprio compito - che andare ad affrontare il mostro nascosto nelle grotte, con il vantaggio di conoscere l'esatta ubicazione della creatura, ovvero la grotta dell'Ossario, tramite una mappa fornita loro per poterla raggiungere.

Nel caso, invece, che Padre Perdono riesca a serbare il proprio segreto, la Cricca verrà indirizzata alle grotte senza uno straccio d'indicazione.

Scena 6 – La Crozza Maledetta

Le grotte sul fianco del Monte Tifone sono strette e buie aperture nella nera pietra, a cui si giunge dopo una marcia di un paio d'ore su un terreno difficile, irto di rocce aguzze e vegetazione spinosa. Non c'è un'anima nella zona, il terreno è coperto di cenere lavica e l'aria puzza di zolfo al limite del sopportabile. Se gli avventurieri hanno la mappa dei monaci, possono procedere diretti alla Grotta dell'Ossario; altrimenti dovranno procedere per tentativi.

Tirare 1d4 e consultare la tabella Grotte Zagariane per determinare la grotta in cui entrano i personaggi. Se esce un risultato già ottenuto in precedenza, salta alla Grotta dell'Ossario.

d4	Diceria
1	**Grotta del Fetore**: in questo buio anfratto i gas vulcanici formano una densa nube nauseante e giallastra. Ogni personaggio o creatura che inizi il suo turno all'interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o diventare avvelenata fino al termine del turno. Se il tiro fallisce, il PG spende la sua azione a vomitare in preda al dolore e subisce 2 (1d4) danni da Veleno. Le creature che non hanno bisogno di respirare o sono immuni al veleno superano automaticamente questo tiro salvezza.
2	**Grotta della Lava:** la caverna si presenta come vuota, ma se dovessero entrare più di tre personaggi contemporaneamente, il pavimento cederebbe frantumandosi su un piccolo canale sotterraneo di lava. Ogni personaggio o creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o subire 7 (2d6) danni da fuoco. Se il tiro salvezza ha successo i danni sono dimezzati.
3	**Grotta delle Bestie:** dopo un lungo e stretto corridoio, la caverna si apre in un antro coperto di guano e ragnatele. Gli avventurieri che avranno l'ardire di entrare subiranno l'attacco di una mandria di caproni neri dalle affilate corna a spirale!
4	**Grotta dell'Ossario:** Superato un piccolo ingresso con un paio di tibie incise nella roccia, la Cricca entrerà in uno stretto passaggio sotterraneo lercio e fetido. Gli avventurieri più esperti riconosceranno il tanfo micidiale: sono 3 ***Guli***, che indossano i resti di vecchi sai e si lanciano all'assalto a vista. Dopo averli sconfitti, le Canaglie potranno procedere sino alla camera principale dell'Ossario.

La Camera principale è un ampio spazio conico dalle pareti ricoperte di resti umani di tutte le epoche... crani, peroni, casse toraciche si elevano in cataste ordinate a vari gradi di imbrunimento. Al centro della sala la Mummia Menagrama sta indicando ad altri 2 Guli vestiti da monaci come disporre le ossa. La Mummia si muove lenta, quasi meccanicamente, e appare compiaciuta del macabro arredamento. Indossa dei vecchissimi paramenti sacri, ma di un culto che non conoscete.

Sotto le sue vesti corrono un nugolo di topi e serpi, ma il dettaglio più inquietante è il suo teschio: una crozza pallida, animata da una venefica fosforescenza e sormontata da due corna demoniache tra cui è incastrata una mitra: la Mummia Megaloschemo Menagramo era anche un Malebranche! Quando le sue orbite nere si posano sugli avventurieri, non ci sarà scongiuro che potrà metterli al riparo, e avrà inizio lo scontro!

Qualora le Canaglie dovessero farcela, nel caso Padre Perdono ("Sei perdonato, figliolo!") non abbia confessato, la Cricca può effettuare una prova di Indagare con gli stessi livelli di CD del precedente schema degli Indizi. In caso di successo, emergeranno le prove necessarie a inchiodare i monaci. Se una confessione era già stata rilasciata, verranno rinvenute soltanto ulteriori conferme. A questo punto la Cricca potrà tornare al Monastero per porre fine al rituale, raggiungere la fortezza dei Liodori per ottenere le armi per la Contessa Castragatti e trovare il modo di fare rotta nuovamente verso Vortiga. La *Balorda*, o la *Balorda Z* (che sarebbe "2", ma i Balordi non sanno scrivere benissimo...) potrebbe essere la nave giusta per portare quelle decine di quintali di armi alla Contessa.

Dopotutto, le Canaglie stanno riempiendo di armi da guerra nuove di forgia una nave pirata mezza rattoppata: cosa potrebbe mai andare storto?



ill. Alessandro Baluchi

Appendice

Trinacria

La Trinacria è un colossale mostro marino che normalmente giace sul fondo del mare e caccia leviatani e balene, ma può tornare in superficie se attirato da carichi particolarmente succulenti. Ha una testa umanoide, dai tratti vagamente femminili e dalle fauci possenti, da cui si dipartono tre tentacoli in grado di stritolare imbarcazioni di piccole e medie dimensioni. La fuga immediata è la migliore strategia di fronte a queste creature, ma se le Canaglie sono così folli da volerne testare la potenza, per quest'avventura il Condottiero può fare riferimento alla descrizione del **Kraken** ignorando le caratteristiche **Anfibio** e **libertà di movimento**.

Sbirriti

Gli *Sbìrriti* sono antiche guardie, soldati e birri di Zagara, che vagano tra campagne e rovine proteggendone i Tesori. Utilizzare le statistiche dello **Spettro**.

Birri, birri di alto grado e pagani combattenti

Per statistiche e caratteristiche di Birri, Birri di Alto Grado e Pagani Combattenti fare riferimento al **Quickstart**.

Caproni Neri

Per statistiche e caratteristiche di queste bestiacce utilizzare le statistiche della **Capra Gigante**.

Cernecri del monte tifone

I Levrieri Infernali sono creature che infestano le profondità del vulcano e sono avvezze a escursioni anche frequenti in superficie per angosciare i viandanti. Utilizzare le statistiche del **Worg**.

Padre perdono (rissa)

Capoccia

CA 14

Mosse Raffica di schiaffi. Come azione bonus puoi effettuare due percosse.
Mosse Speciali Di Santa Ragione. Come azione, tutti i tuoi alleati ottengono vantaggio nella loro prossima azione nella Rissa.

Marmaglia di frati (rissa)

Marmaglia

CA 12

Mosse Lanciare +4 (For) e Colpo Basso +2 (Des) a volontà.
Mossa Speciale Tenetelo Fermo. Il bersaglio è trattenuto.

Guli

Diffusi, ahinoi, per tutte le contrade del Regno, sono abiette creature mangiacadaveri dall'origine controversa. Per questa avventura usa le statistiche dei **ghoul**, con le seguenti modifiche:

Tanfo di gulo. I Guli sono circondati da un fetore inconfondibile che li rende facilmente riconoscibili a 5 metri di distanza (15 sottovento). Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal gulo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune alla puzza di gulo per 24 ore.

Mummia del megaloschemo malebranche menagramo

Il rituale di Padre Perdono ("Inginocchiati, figliolo...") per scatenare i Cernecri contro i Liodori, rei di aver trafugato i preziosi Luppoli d'Oro del Monastero, ha inavvertitamente rianimato la Mummia del Megaloscheno e di altri monaci paradossi morti da secoli (nella forma di Guli). Questo genere di creature, quando rianimate, fuoriescono da templi e tombe per uccidere chiunque abbia disturbato il loro riposo, seminando morte e orrore nelle contrade. I frati di Santa Ragione hanno però modificato l'empia magia di convocazione per vincolare tale minaccia all'Ossario, condannandosi nel contempo a ripetere ogni giorno le formule peccaminose per salvare i confratelli e gli zagarani, nonché a ingannare soldati, cavalieri di ventura e avventurieri di passaggio nella speranza di sventare tale minaccia. Questo senza altro risultato se non quello di riempire le pance dei Guli e fornire nuovi macabri complementi di arredo alla mummia. Fino all'arrivo delle Canaglie, almeno...

Per quest'avventura il Condottiero può fare riferimento alla descrizione della **Mummia**.



La Campagna Kickstarter per Brancalonia sta per arrivare.



Rimanete aggiornati iscrivendovi al Gruppo Facebook dedicato e alla nostra Newsletter!

Pronti alla Pugna?

5E

Brancalonia

OFFICINA MENINGI

ACHERON